

WAD

WEB APPLICATION DOCUMENT

Hurb Antecipações

Autores: Felipe Silberberg

Gabriel Caetano Nhoncanse

Gabriel Rocha Pinto Santos

Gabriela Barretto Dias

Luísa Vitória Leite Silva

Renato Silva Machado

Data de criação: 01/05/2022

Controle do Documento

Histórico de revisões

Data		Autor	Versão		Resumo da atividade
01/05/2022		Gabriel Caetano Nhoncanse	1.0		Criação do documento e adição da descrição da solução (1.4)
03/05/2022		Gabriel Rocha Pinto Santos	1.1	1.3.2	Atualização da seção 1 e adição das seções 2 e 3
13/05/2022		Gabriel Rocha Pinto Santos	2.0		Atualização da seção 2 e adição da seção 5
31/05/2022		Gabriel Rocha Pinto Santos	3.0		Adição das seções 4 e 6
15/06/2022		Gabriel Rocha Pinto Santos e Gabriela Barretto Dias	4.0		Atualização nas seções 4 e 5 e adição da seção 7

Sumário

[Visão Geral do Projeto](#)

[Empresa](#)

[O Problema](#)

[Objetivos](#)

[Objetivos gerais](#)

[Objetivos específicos](#)

[Descritivo da Solução](#)

[Partes Interessadas](#)

[Análise do Problema](#)

[Análise da Indústria](#)

[Análise do cenário: Matriz SWOT](#)

[Proposta de Valor: Value Proposition Canvas](#)

[Matriz de Risco](#)

[Requisitos do Sistema](#)

[Persona](#)

[Histórias dos usuários \(user stories\)](#)

[Arquitetura do Sistema](#)

[Módulos do Sistema e Visão Geral \(Big Picture\)](#)

[Descrição dos Subsistemas](#)

[Users Stories dos subsistemas](#)

[Requisitos de software](#)

[Tecnologias Utilizadas](#)

[UX e UI Design](#)

[Wireframe + Storyboard](#)

[Design de Interface - Guia de Estilos](#)

[Projeto de Banco de Dados](#)

[Modelo Conceitual](#)

[Modelo Lógico](#)

[Teste de Software](#)

[Teste Unitário](#)

[Teste de Usabilidade](#)

[Análise de Dados](#)

[Manuais](#)

[Manual do Usuário](#)

[Manual do Administrador](#)

[Referências](#)

[Apêndice](#)

1. Visão Geral do Projeto

1.1. Empresa

Fundada em 2011, no Rio de Janeiro, a Hurb é a maior agência brasileira de viagens *online*. Além disso, conta com mais de 20 milhões de viajantes cadastrados, 35 mil destinos pelo mundo e 12 milhões na página do facebook. Após mudanças no posicionamento em 2018, a Hurb agora se considera como uma marca de tecnologia nas viagens.

1.2. O Problema

Os hoteleiros parceiros da Hurb precisam se informar sobre as opções toda vez que precisam de algum adiantamento, não gostam de ter que escolher o número de diárias à quantia desejada e não sabem quando receberão. Além disso, criar uma plataforma digital que resolva esse problema permitirá novos hotéis utilizando o serviço.

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivos gerais

Poder pedir adiantamento de forma simples e rápida
Sistema mais conhecido

1.3.2. Objetivos específicos

Plataforma com suporte para cadastro de mais hotéis
Concessão de mais crédito por parte da Hurb

1.4. Descritivo da Solução

A solução consiste em uma aplicação web, destinada a facilitar o processo de antecipação do recebimento das diárias. Para os hoteleiros, será possível definir um período de tempo, sendo que as diárias desse período serão as antecipadas, podendo escolher entre três tipos de antecipação, cada uma com taxa diferente, sendo que quanto maior for a antecipação, maior será a taxa. Além disso, a plataforma também permite que a equipe da hurb tenha acesso à uma lista dos hotéis que mais pedem antecipação e respectivas suas informações, além do histórico e detalhes de antecipações passadas, permitindo um maior controle das quantias antecipadas e das adquiridas por meio das taxas.

O usuário acessa a plataforma através de um login, que consiste em um email e senha, os quais serão definidos na hora do cadastro do usuário no site.

1.5. Partes Interessadas

Líder do projeto: Ana Feliciano - Head de Educação

Líder técnico: Allan Baptista – Head de Novas Verticais

Líder de negócio: Allan Baptista – Head de Novas Verticais

Executivo onboarding: Pedro Thompson e Ana Feliciano

Time de Contas a Pagar: Beatriz Rodrigues, Gabriela Silvestre e Laura Costa

2. Análise do Problema

2.1. Análise da Indústria

Análise da indústria

As agências de viagens movimentam só no Brasil, anualmente, cerca de 10 bilhões de reais, o que evidencia a importância deste ramo para a economia brasileira.

Os principais players do mercado:

Hurb;
Booking;
CVC;
123 Milhas;
Tripadvisor;
Hoteis.com.

Modelo de negócio:

Entre os principais players, é possível encontrar agências com diferenças na forma de atuar, algumas oferecendo somente hospedagens, enquanto que outras oferecem apenas passagens. Porém, também há exemplos de agências que unem os dois em pacotes.

Tendências:

Mesmo com a pandemia, a atividade turística acumulou alta de cerca de 49% em 2021. Isso mostra que mesmo em uma época com muita restrição e problemas sanitários e virais, este setor ainda consegue atrair uma quantidade expressiva de clientes. Desta forma, a tendência é que o mercado de viagens ganhe força nos próximos anos e se recupere depois de mais de 2 anos de pandemia, podendo chegar aos mesmos índices de 2019. Além disso, o fato dos planos de viagens das pessoas terem sido frustrados nos últimos anos irá fazer com que o fluxo de viagens aumente, de forma que compense o déficit dos últimos anos.

2.2. Análise do cenário: Matriz SWOT

A meta da análise SWOT é facilitar na identificação de características que ajudem o desenvolvimento do projeto. Assim, ela pode potencializar suas forças, mitigar suas fraquezas e minimizar erros, procurar oportunidades para melhorar seus produtos ou criar novos e se manter alerta às ameaças.

<https://github.com/2022M2T4/Projeto1/blob/main/documentos/An%C3%A1lise%20SWOT.pdf>

2.3. Proposta de Valor: Value Proposition Canvas

É uma ferramenta desenvolvida com a meta de explorar mais profundamente o cliente, por meio de quadrantes do segmento de cliente e proposta de valor do Business Model Canvas:

<https://github.com/2022M2T4/Projeto1/blob/main/documentos/Value%20Proposition%20Canvas.pdf>

2.4. Matriz de Risco

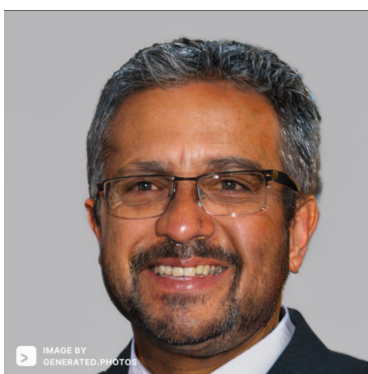
Também chamada de matriz de probabilidade e impacto, a matriz mapeia os riscos do projeto, seja riscos de ameaças quanto de oportunidades. É uma ferramenta útil para gerenciar os riscos operacionais existentes em uma empresa.

		Ameaças					Oportunidades					
Probabilidade	90%	Média	Média	Alta	Alta	Alta	Grande demanda	Baixa	Baixa	Média	Média	
	70%	Baixa	Média	Média	Alta	Alta	Baixa	Baixa	Média	Média	Alta	
	50%	Baixa	Baixa	Média	Alta	Alta	Baixa	Baixa	Média	Alta	Alta	
	30%	Baixa	Baixa	Surgimento de uma plataforma similar	Falta de conhecimento técnico das ferramentas	Desorganização do time	Erros no projeto	Baixa	Média	Média	Alta	Alta
	10%	Baixa	Baixa	Baixa	Baixa	Média	Média	Alta	Alta	Alta	Alta	
		Muito Baixo	Baixo	Moderado	Alto	Muito Alto	Muito Alto	Alto	Moderado	Baixo	Muito Baixo	
Impacto												

3. Requisitos do Sistemas

3.1 Persona

Persona 1 - Hoteleiro



Nome: Anderson Gomes

Idade: 57 anos

Local: Pato Branco, Paraná

Ocupação: Dono de hotel

“ Se Maomé não vai à montanha, a montanha vai a Maomé”

Personalidade: saudosista, atencioso, paciente e feliz

Biografia: mora no interior desde a infância, casou cedo e teve dois filhos. Optou por seguir os mesmos passos que seu pai e herdou o hotel da família.

Motivações para usar o novo sistema: facilitar a tomada de decisões de antecipação com base nos checkouts de um certo período

Dores com o atual sistema:

- 1- precisa se informar sobre as opções toda vez que precisa de um adiantamento ou anotar em algum lugar;
- 2- acha ruim ter que escolher o número de diárias e não a quantia desejada;
- 3- não sabe quando receberá o adiantamento.

Motivações com o problema: poder pedir o adiantamento de forma fácil e rápida.

Dores com o problema: por ser manual e confuso, dificulta a organização e o controle da quantia desejada para antecipação.

Persona 2 - Funcionário do Hurb



Nome: Lais Rodrigues

Idade: 30 anos

Local: Rio de Janeiro

Ocupação: Colaboradora da equipe contas a pagar

“Um coração que cabe todos”

Personalidade: Empatia, Extrovertida, Liderança, Organizada.

Biografia: Nasceu em São Paulo, mas se mudou para o Rio depois da faculdade. Ela adora viajar, fazer amigos e é muito curiosa. Ela entrou na Hurb por acreditar nos valores da empresa.

Motivações para usar o novo sistema:

- 1- Terá uma otimização de toda a área de contas a pagar;
- 2- Aumentar lucro;
- 3- A eficiência da equipe vai melhorar.

Dores com o atual sistema: não consegue alcançar todo o público e é totalmente manual.

Motivações com o problema: irá melhorar todo processo de trabalho e aumentar o lucro da empresa.

Dores com o problema: falta de otimização do trabalho e grande oportunidade de lucro, mas que atualmente é pouco explorada.

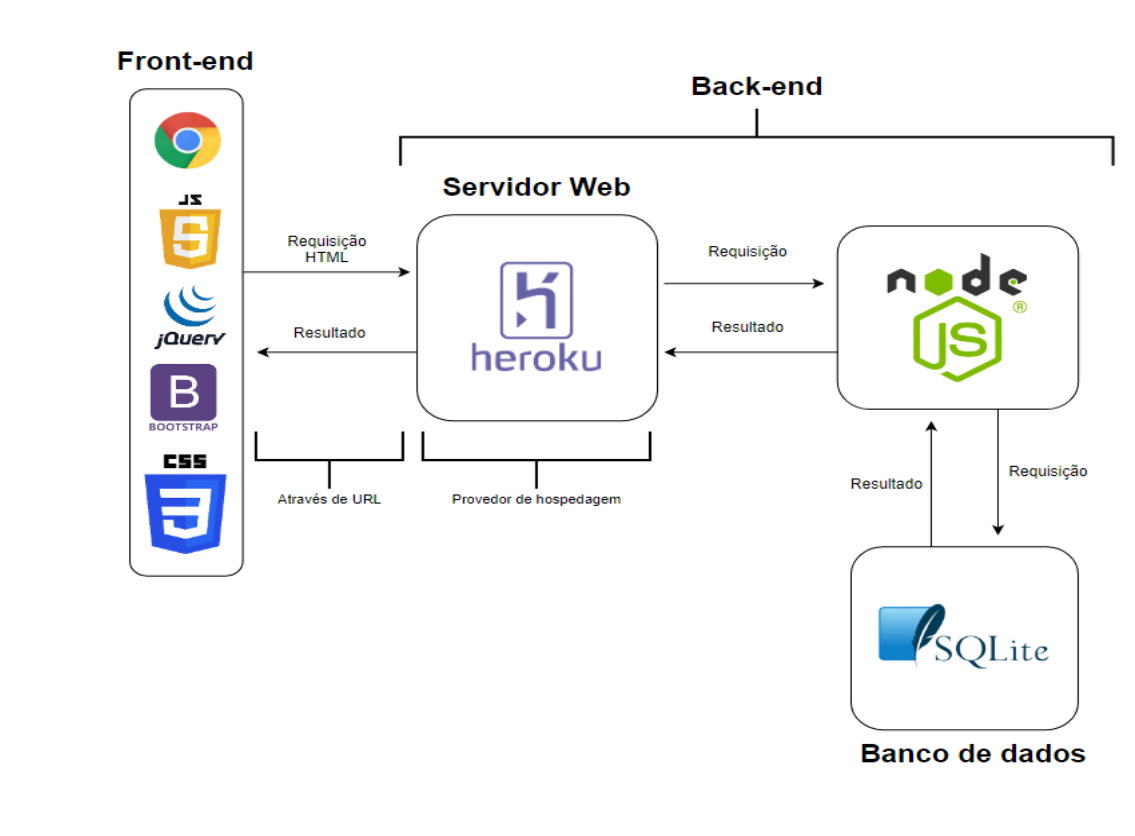
3.2 Histórias dos usuários (user stories)

História do usuário	Prioridade	Esforço	Risco	Status
Eu, enquanto parceiro Hurb, desejo saber qual será a taxa aplicada e qual o valor será antecipado, para escolher a antecipação mais benéfica.	Média	Baixo	Médio	Front-end: feito Back-end: feito
Eu, enquanto parceiro Hurb, desejo solicitar a antecipação de pagamento pelo site, para conseguir arcar com os custos do hotel.	Alta	Baixo	Alto	Front-end: feito Back-end: feito
Eu, enquanto parceiro Hurb, desejo a opção de cancelar a antecipação antes da data de recebimento, para garantir que eu receba o dinheiro somente se houver necessidade.	Alta	Baixo	Alto	Feito
Eu, enquanto Hurb, desejo um sistema totalmente automático, para que seja evitada a interação entre funcionário e parceiro.	Média	Médio	Médio	Front-end: feito Back-end: feito
Eu, enquanto Hurb, desejo incluir o cadastro de todos os hotéis na página da linha de crédito, para o serviço ter um maior público alvo.	Alta	Baixo	Alto	Feito
Eu, enquanto Hurb, desejo visualizar as informações cadastrais de um parceiro, para que se possa identificar quem está solicitando a antecipação.	Alta	Baixo	Alto	Front-end: feito Back-end: feito
Eu, enquanto Hurb, desejo que os funcionários responsáveis pelo setor de contas a pagar acessem todas as solicitações de antecipação de forma fácil, para que esse processo demande menos tempo e seja eficaz.	Baixa	Médio	Médio	Front-end: feito Back-end: feito

Eu, enquanto Hurb, desejo conseguir acessar os detalhes cadastrais junto ao histórico de solicitação de antecipação de um único usuário, assim posso analisar quais clientes são meu público alvo.	Baixa	Médio	Médio	Feito, detalhes cadastrais em um ambiente, histórico em outro.
Eu, enquanto Hurb, desejo receber no meu email de trabalho todas as solicitações de antecipação realizadas e com todos os detalhes da transação (cliente, dias envolvidos, número de checkouts e a taxa selecionada), para que elas passem por uma segunda verificação antes de serem aprovadas.	Baixa	Médio	Baixo	Feito.

4. Arquitetura do Sistema

4.1. Módulos do Sistema e Visão Geral (Big Picture)



4.2. Tecnologias Utilizadas

Colocar em uma tabela as tecnologias utilizadas na aplicação especificando o que é, em que é utilizada no projeto e qual a versão.

Tecnologia	O que é?	Em que foi utilizada
HTML,CSS,JS	Trindade do desenvolvimento WEB, principais linguagens utilizadas para implementação desse porte.	Desenvolver e implementar um frontend navegável e interativo, Primeira versão oficial do projeto.
SQLite	Engine de Banco de dados	Criar e estruturar um banco de dados coeso e coerente com as necessidades do projeto. Utilizado no Backend do projeto, aparente na Segunda versão do projeto sendo aparente após integração implementada
Node.js	Permite execução de programas javascript em um servidor web ao invés do browser.	Interpreta e Executa ações em JavaScript
Postman	Plataforma de teste de Endpoints e produção de uma documentação dos mesmos	Testar e Criar a documentação das API's desenvolvidas,
Heroku	Provedor de serviços em nuvem	Nuvem do servidor para a aplicação online
Figma	Ferramenta de desenvolvimento de protótipos navegáveis (wireframes)	Desenvolver o wireframe que serviu de base para a programação inicial em html, css e js. Protótipo inicial do projeto.
Bootstrap	JavaScript framework para desenvolver aplicações web mobile first.	Desenvolver o Front end da aplicação e sua responsividade.

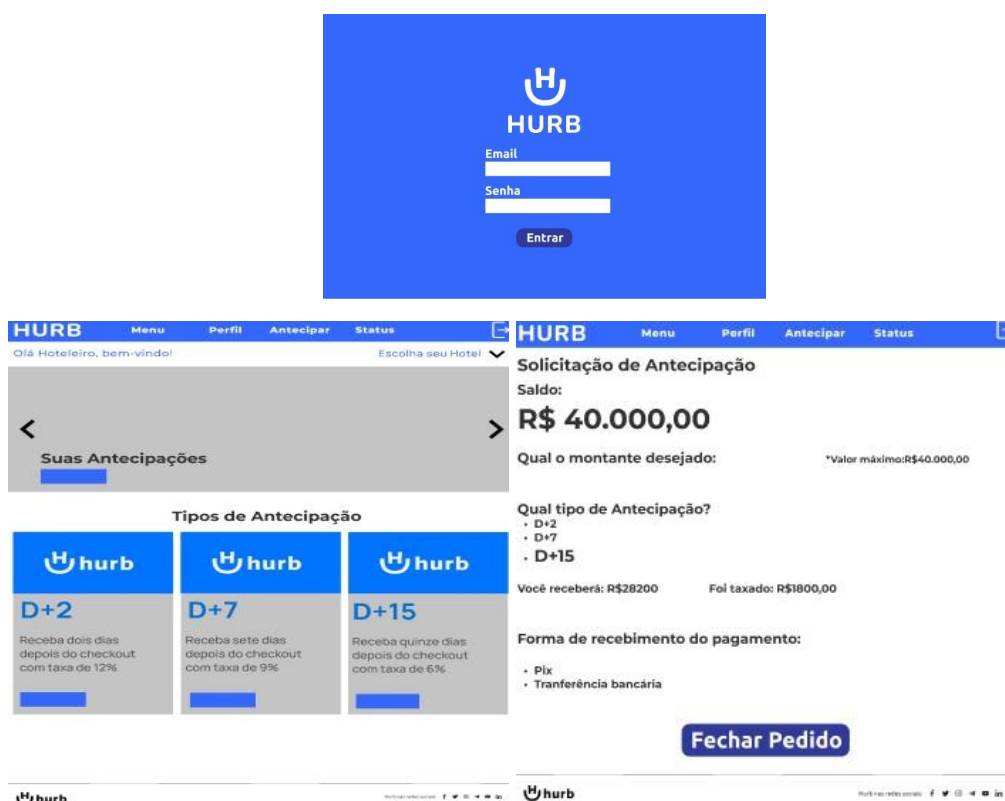
Jquery	Biblioteca que simplifica a programação JavaScript	Auxiliou no desenvolvimento do Back e do Front end. Ajuda na chamada de um objeto no corpo de um html e assim fazer alterações na árvore dom.
--------	--	---

5. UX e UI Design

Projeto das telas do sistema.

5.1. Wireframe + Storyboard

Wireframes esboçam telas de produtos digitais, infere-se que criá-los é vantajoso porque é simples fazer e criam uma clara visualização de um produto (site ou app) em desenvolvimento. Além disso, os wireframes são capazes de baratear os custos da produção, visto que é capaz de resolver problemas antes de implementá-los. A seguir, os prints dos wireframes:





5.2. Design de Interface - Guia de Estilos

O guia de estilo é importante para padronizar a interface e proporcionar uma experiência visual agradável ao usuário. Segue o link com o guia de estilos:

<https://www.figma.com/file/hWepAex5nl8Zsv2TeMabWR/Untitled?node-id=179%3A410>

6. Projeto de Banco de Dados

6.1. Modelo Conceitual

Link com o modelo conceitual do banco de dados:

<https://github.com/2022M2T4/Projeto1/blob/main/documentos/Modelo%20Conceitual.pdf>

6.2. Modelo Lógico

Link com o modelo conceitual do banco de dados:

<https://github.com/2022M2T4/Projeto1/blob/main/documentos/Modelo%20L%C3%B3gico.pdf>

7. Teste de Software

7.1. Teste de Funcionalidade

Segue o link com a tabela com dados organizados dos testes realizados:

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1rZH3WHUHB3rxZYSpcorR5zRTL4nslQUbn/edit#gid=2097237035>

8. Análise de Dados

Tabela apresentando a aplicação classificando os principais antecipadores, o critério sendo o número de antecipações.

Ranking do principais antecipadores

Pos.	Id	Razão Social	Qtd.	Valor Antecipado
1	1	Pousada Mar	4	35852.00
2	2	Hotel Ribeirinho	3	47980.00
3	3	Pousada Rio Alegre	3	72320.00
4	5	Hotel Atlantis	2	35521.76
5	4	Pousada Monte Verde	1	8800.00

9. Manuais

9.1. Manual do Usuário

9.2. Manual do Administrador

Referências

Toda referência citada no texto deverá constar nessa seção, utilizando o padrão de normalização da ABNT). As citações devem ser confiáveis e relevantes para o trabalho. São imprescindíveis as citações dos sites de download das ferramentas utilizadas, bem como a citação de algum objeto, música, textura ou outros que não tenham sido produzidos pelo grupo, mas utilizados (mesmo no caso de licenças gratuitas, royalty free ou similares)

- <https://www.w3schools.com/>
- <https://www.sqlite.org/index.html>
- <https://www.postman.com/>
- <https://nodejs.org/en/>
- <https://www.heroku.com/>
- <https://www.figma.com/>
-
-

Apêndice

1. Documentação de API

<https://documenter.getpostman.com/view/20615814/Uz5ArdtZ>